

**Квест - экскурсия  
Загадки «каменных  
кварталов»  
г. Курск**

**Дюльдин Артем**

## ЛЕГЕНДА КВЕСТА

Представьте, что Вы попали в прошлое, в царский Курск. Вокруг Вас "каменные кварталы". Так называли улицы в центре города, на которых в красивых каменных домах жили богатые купцы, помещики, дворяне.

Вам предстоит отгадать все тайны «каменных кварталов», определить четырехзначный код и открыть тайник с заклинанием, которое поможет Вам вернуться в наше время.



**ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: 2.5 часа**

**МАРШРУТ: 1.2 км**

**УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ: 12+**

**ВЕДУЩИИ: 2 человека**

**1 ведущий-экскурсовод следует с игроками по маршруту,**

**2 ведущий удаленно направляет в чат задания и ответы**



## СТАРТ

- участники квеста присоединяются в телеграмм-чат (*отдельный для каждой группы игроков*), в который поступают задания,
- получают от ведущего карту и три монеты, за которые можно будет покупать подсказки

## ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

- найти 11 объектов и отметить их на карте,
- получить 4 цифры кода

## ФИНИШ

- с помощью кода открыть сундук ,
- прочитать заклинание и вернуться в настоящее



# МЕХАНИКА

1. В чат телеграмм поступают задания

## НЕОБХОДИМО

- написать в чат почтовый номер здания  
(все дома на маршруте имеют адресные таблички)
- или ответ на вопрос,
- отметить номер здания на карте  
(фото карты в полной версии квеста)

**ВЕРНО!**

Ведущий выдает один из 3х атрибутов,  
необходимых для получения кода

монета

Фрагмент  
картины

инструмент

В чате появляется следующее  
задание

**НЕ ВЕРНО!**

Предлагается купить подсказку

1 монета = 1 подсказка

Если подсказки исчерпаны,  
дается правильный ответ

## ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

Посчитайте количество пилястр на главном фасаде дома, который Вы нашли в предыдущем задании (Горького, 8), отнимите количество вентиляционных труб, которые также расположены вдоль главного фасада и прибавьте количество розеток на здании. Получившееся число подскажет Вам к какому следующему дому надо держать путь.

*Определите адрес этого здания и отметьте на карте.*

## ПОДСКАЗКА

Подсказка: пилястры это колонны, розетки – закругления на фасадах.

## ОТВЕТ

Получается число 9 (12 пилястр- 6 труб +3 розетки (следующее здание будет с адресом Горького, 9))





## ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

Перед Вами дом с адресом Горького, 9. На этом месте до революции стояло одноэтажное здание. По дошедшему до нас описанию полы в нем были земляными, столы стояли закопченные, на деревянных подставках были сложены мешки с сырьем. Обслуживало заведение семь рабочих, которые жили тут же и спали на печи. Возглавлял данное заведение купец Ангелопуло.  
Что было на этом месте?



## ПОДСКАЗКА

отгадайте ребус и узнаете, что было в мешках с сырьем



## ОТВЕТ

пекарня и хлебная лавка

*ответ на ребус – мука*

## ПРИМЕР ЗАДАНИЯ

Вы подошли к дому купца Первышева. Существует легенда, что однажды он попал в руки разбойников, которые ограбили его и собирались убить. Однако купец перехитрил их и смог не только убить атамана, но и сбежать, прихватив все разбойничье добро. Найдите здание, на чье строительство Первышев пожертвовал все украденные у разбойников деньги. *Определите адрес этого здания и отметьте на карте.*



## ПОДСКАЗКИ

- 1) это здание выполнено в стиле барокко
- 2) Александр II, увидев его, воскликнул: «Узнаю Растрелли!»

## ОТВЕТ


Сергиево –Казанский собор (Горького, 27)

# 4 цифры кода

Чтобы открыть сундук в завершении квеста, участники в ходе игры должны получить 4 цифры кода от замка

Цифру

1

участники найдут в условном месте «картинная галерея», обозначенном на карте . Для этого им понадобятся фрагменты картины, получаемые при выполнении заданий.


Цифру

2

участники найдут в «мастерской», обозначенной на карте . Для этого им понадобятся инструменты, получаемые также при выполнении заданий

Цифру

3

можно купить в купеческой лавке, отмеченной на карте  у ведущего за 5 монет. Если монет не хватает, их нужно получить у ведущего, ответив на дополнительные вопросы

Цифра

4

зашифрована на карте. Когда участники отметят все 11 найденных зданий, поступит задание, которое поможет найти эту цифру





## ФИНАЛ

Когда все задания отгаданы и найдены 4 цифры кода, команда направляется в тайник, отмеченный на карте. Находит там сундук, открывает его с помощью четырехзначного кода и получает заклинание, которое надо прочитать, чтобы завершить квест и вернуться из прошлого в наши дни.

### ЗАКЛИНАНИЕ

*Вы путь прошли по улице старинной,  
Не мало знаний в нем Вы обрели.  
Теперь не растеряйте их, храните!  
И с ними возвращайтесь в свои дни!  
Пусть гордость в сердце Вашем поселится  
За город Курск, за наших земляков!  
Цените мир вокруг и берегите!  
И не стирайте прошлого следов!  
Тогда спасибо скажут поколенья  
За то, что пронесем мы сквозь года  
Ведь здания вокруг не вечны,  
А память вечна навсегда!*



**Спасибо за внимание!**

**С полной версией квеста Вы  
можете ознакомиться,  
отсканировав QR код**

